



Avda. de Burgos, 9 1º of.2
28036 Madrid
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hotline: (91) 383 27 60

MJRC0096

Textos de pantalla e
instrucciones en castellano



SIERRA®



SIERRA®



de Al Lowe

SIERRA© 1996 por Sierra On Line, Inc.

Contenido

Instalando el juego por primera vez	3
La pantalla de configuración	4
La barra de menú	5
El menú Archivo	5
El menú Juego	6
El menú Ayuda	7
El juego	8
El cursor	8
El botón izquierdo	8
Accesos directos pulsando el botón derecho del ratón	10
Estrategia	12
¡Sé una estrella!	12
Créditos	14
El equipo Larry	14
Créditos adicionales	14
Créditos de la animación, Animotion	16
Créditos de animación, LA West	17

Instalando el Juego por primera vez

Windows® 95

1. Inicia Windows® 95.
2. Inserta el disco *Love for sail!* en tu lector CD-ROM. ¡Disfruta!
Si has desactivado AutoPlay, pulsa el botón [Inicio] y selecciona [Ejecutar]
3. Teclea "D:\SETUP" y pulsa [Enter].
(Si tu lector CD-ROM no estuviese ubicado en "D", sustituye la letra).

Windows® 3.x

1. Inicia Windows®.
2. Inserta el disco *Love for sail!* en tu lector CD-ROM.
3. Accede al Administrador de Programas. Desde el menú [Archivo] selecciona [Ejecutar].
4. Teclea "D:\SETUP" y pulsa [Enter].
(Si tu lector CD-ROM no estuviese denominado como "D", sustituye por la letra correspondiente).

DOS

1. Inserta el disco *Love for sail!* en tu lector CD-ROM.
2. Desde el mensaje inductor DOS, teclea "D:" y pulsa [Enter].
(Si tu lector CD-ROM no estuviese denominado por "D", sustituye por la letra correspondiente).
3. Teclea "CD\" y pulsa [Enter].
4. Ahora teclea "Install" y pulsa [Enter].

La Pantalla de Configuración

Al jugar *Love for Sail!* por primera vez, no verás la pantalla de instalación y pasarás directamente "a la acción". No hace falta que vayas por ahí buscando acción. ¡No te preocupes, muy pronto estarás completamente sobrecargado!

Restaurando un juego previo

Pulsa este icono para volver a tu última posición cuando abandonaste la partida anterior. Es cómodo, ¿verdad? Claro que, si aún no has salido, no podrás restaurar el juego. (Obvio, ¿no?).

Abriendo un juego ya existente

Pulsa este icono para restaurar otro juego previamente guardado. Claro que, de no haber guardado un juego, no podrás abrirlo.

Empezar un juego nuevo

Pulsa este icono para empezar una nueva partida desde el principio. Ya sabes, no podrás restaurar tu juego previo.

Visitar la página Web de Larry

Pulsa este icono y tu servidor de Internet te llevará al entorno virtual de Leisure Suit Larry. (Si no consigues acceder, escribe esta dirección: www.sierra.com/games/lsl7).

¡Dejadme Salir! (Salir)

Pulsa este icono... ¡y a ver que pasa!

La barra del menú



Desplaza tu cursor hacia la parte superior izquierda de la zona de gráficos del juego y aparecerá una barra de menú. (Si tu pantalla fuese mayor que la ventana del juego, asegúrate de mantenerte *dentro* de la ventana del juego y debajo de la barra del título). Selecciona una acción desde este menú. La mayoría de las opciones funcionan como si de cualquier otro menú se tratase y a los que ya estás acostumbrado. Prueba todas las opciones... Al menos una sola vez. ¡Algunas se activarán una y otra vez ofreciéndote horas de diversión!

El menú Archivo

Nuevo inicia un juego nuevo. (¿No me digas?). Pensamos que no te iba a hacer mucha falta pero quedaba muy decorativo en el Menú Archivo.

Abrir restaura un juego previamente guardado. Si aún no has guardado tu juego no podrás disfrutar de esta opción.

Guardar graba tu posición actual. Pero realmente no hacía falta disponer de esta opción en *Love for Sail!* ya que no podrás ni morir ni caer prisionero. El método por el que hemos optado es simplemente salir del juego. Nosotros ya nos encargaremos de guardar tu posición automáticamente. No tienes más que restaurar el juego y volverás a tu ubicación previa. Pero hemos mantenido la opción guardar por si deseas acceder más tarde a determinados puntos divertidos del juego. *Consejo:* Al entrar en la descripción Guardar Juego, puedes pulsar Ctrl-C rápidamente para borrar la antigua descripción del juego.

Archivo	Game
Nuevo	N
Abrir	O
Guardar	S
Salir	Q

Pulsa *Salir* para abandonar el juego correctamente. Tu posición quedará guardada automáticamente para que la próxima vez que inicies el juego no tengas más que seleccionar “Restaurar” en la pantalla inicio y volverás a tu ubicación previa.

Nota: Si usas cualquier otro método para salir del programa, no quedará guardada tu posición actual. ¡Asegúrate de guardar tu posición!

El menú Juego

Archivo	Juego	Ayuda
	Mapa	M
	Inventario	I
	Puntuación	P
	Mezclador audio	A
	¡El Jefe!	B
	Velocidad al andar	+ / -
	Aumentar el nivel de “elegancia”	F
	Disminuir el nivel de “elegancia”	D
	Estabilizador del barco	H
	Subtítulos	T

Mapa te permite acceder al mapa del barco. Si deseas más información, lee “Controles del juego” más abajo.

Inventario activa la ventana del inventario. Para mayor información, véase “Controles del juego” más abajo.

Puntuación te indica cómo te van las cosas. También aparece en el menú rápido del botón derecho del ratón.

Mezclador audio te permite ajustar los niveles de volumen de la música de fondo, diálogos y efectos de sonido. ¿Que no te gusta nuestra mezcla? ¿Crees que podrías hacerlo mejor? ¡Perfecto! Hazlo tu mismo. (¿Te lo has cargado? Pues pulsa “Por defecto”).

¡*Qué viene el jefe!* Te imaginas ya para que sirve, ¿verdad?

Velocidad al andar te permite variar la velocidad a la que se desplazará Larry.

Aumentar el nivel de “elegancia” permite que el juego sea más desagradable. ¡Hay gente para todos los gustos!

Disminuir el nivel de “elegancia” permite que el juego sea menos desagradable.

Estabilizador del barco detiene el “movimiento causado por las olas” al mirar por las portillas del barco.

Subtítulos activa y desactiva los subtítulos en la parte inferior de la pantalla. Muy recomendable durante vuelos transoceánicos cuando se te olviden los auriculares.

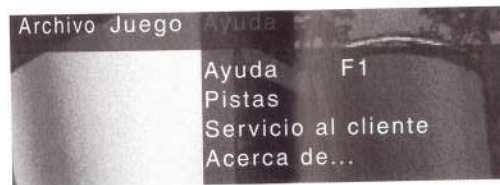
El menú ayuda

Puedes obtener ayuda concisa mediante un sinfín de métodos: libros de pistas, teléfono, fax, servicios del tipo BBS, páginas web, etc. Lee la sección “Cómo ponerse en contacto con Sierra” en la página 20.

Ayuda te ofrece varias sugerencias en cuanto a cómo dar los primeros pasos en juegos de aventura.

Pistas casi no sirve para nada.

Servicio al cliente te ofrece los números de teléfono, fax y Email de Sierra en todo el mundo.



Acerca de... AVISO: ¡JAMÁS PULSES ESTE BOTÓN! Ni tampoco coloques el cursor sobre las caras de los miembros del equipo.

El Juego

El cursor

El "Cursor empaquetado" significa que el juego está ocupado. Espera un poco y aparecerá el cursor especial "Larry especial". Desplázalo por la pantalla. Al *no* estar resaltado, púlsalo y Larry andará hacia el lugar donde hayas pulsado. Pero al estar "resaltado" (de esa manera tan...particular), habrás encontrado algo interactivo. Ahora tendrás que pelearte con estas instrucciones...

Clic izquierdo

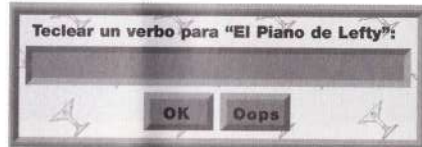


Con el cursor resaltado, pulsa el botón izquierdo del ratón y aparecerá un menú sensible al contexto cuyos verbos corresponderán al objeto en cuestión. Prueba todos ellos incluyendo "Otro...", que requiere...

Teclear

Al seleccionar "Otro..." podrás teclear tus propios verbos. Teclear es una acción importante en *Love for Sail!*. Sólo podrás resolver determinados enigmas tecleando la solución. Pero muchas veces sólo tendrás que teclear los verbos.

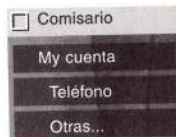
No hacen falta pronombres. (Ya has pulsado el pronombre, ¿te acuerdas?) y muchas veces no tendrás que teclear una palabra. Ya nos hemos encargado de almacenar las palabras más recientes, por lo que no tendrás que volver a teclearlas. Y como ya te habrá dicho tu profe en el tercer curso, la ortografía es muy importante.



Hablar

Al hablar con gente se activará un menú con varios temas. Una vez más, "Otro..." te permite teclear tus propios temas... Es aquí donde el verbo no te hará falta. Sólo tendrás que teclear una sola palabra indicando el tema (aunque a veces tendrás que teclear más de una palabra). Recuerda que sólo podrás resolver determinados enigmas tecleando la solución.

Nota: Los temas cambiarán de color al ir escuchándolos (por ejemplo, "Teléfono" en la imagen). ¡No hará falta que escuches un tema dos veces a menos que se te haya olvidado tomar nota la primera vez!



CyberSNIFF 2000

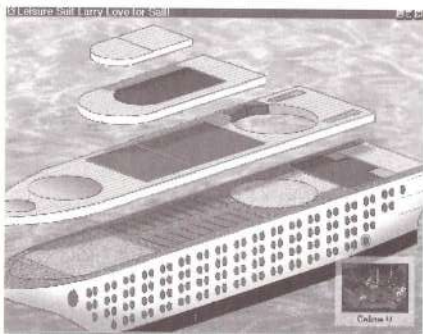
No te alarmes al ver (¡u oler!) el logotipo CyberSNIFF 2000. No huyas a grito pelado de tu casa. No, se trata de la última sensación multi-multi-media para activar con *Love for Sail!* otro de tus sentidos. Cuando aparezca el logotipo CyberSNIFF 2000 en la parte inferior de tu pantalla, saca cuidadosamente tu tarjeta CyberSNIFF 2000 de su joyero decorado con auténticas joyas... (¿Cómo? Ah.) Disculpa...de la carcasa del CD. Frota ligeramente con la uña la cuadrícula de color que corresponda al número indicado. Ahora hunde bien tu napia... ¡y disfruta!



Teclas directas pulsando el botón derecho

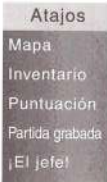
Al pulsar el botón derecho en cualquier zona, se te ofrecerá un listado muy útil para acceder directamente a determinados objetos del menú utilizados con regularidad. Por supuesto que *podrás* usar los menús de toda la vida ubicados en la parte superior de la pantalla, pero este método es bastante más lento.

El Mapa



Inventario

La ventana del inventario es el lugar donde usarás los objetos que vayas encontrando por el barco. Desde el menú del juego desplegable, selecciona Inventario o bien usa el menú rápido.



Una vez a bordo del PMS Bouncy, se te entregará un mapa del barco. Con este mapa podrás desplazarte fácil y rápidamente por el juego. Ya no hará falta que te des esos largos paseos sin rumbo determinado. Desde el menú desplegable del juego selecciona Mapa, o pulsa el botón derecho para acceder al menú rápido. Desplaza el cursor por el barco hasta colocarlo en el lugar deseado. Pulsa el botón y “¡Plaf!” ya habrás llegado al nuevo emplazamiento.



Obteniendo objetos: A veces, al pulsar un objeto verás la opción “Obtener”. Hazte con él, no te arrepentirás. El objeto aparecerá a continuación en la ventana de tu Inventario y en el listado “Usar...”.

Usando los objetos: A la hora de usar un objeto que hayas obtenido, púlsalo de la pantalla. A continuación, selecciona “Usar...” del menú que aparece en pantalla. Desplaza el ratón por el listado hasta seleccionar el objeto deseado. Ahora pulsa el botón del ratón. *Consejo:* Primero selecciona el objeto que aparece en pantalla para recibir la acción, y a continuación selecciona el objeto del inventario que desees usar. *Por ejemplo:* a la hora de usar el plátano en la tapa del retrete, primero pulsa el retrete. Ahora, selecciona “Plátano” del menú “Usar...” del retrete.

Manipulando objetos: Puedes manipular determinados objetos en la ventana del inventario. Verifica cuidadosamente cada uno de los objetos del inventario. ¡Algunos contienen información de suma importancia! ¡Prueba todas las opciones!

Combinando objetos: A veces podrás combinar unos objetos del inventario con otros para crear nuevos objetos. Para ello, dirígete a la ventana del inventario. Pulsa el botón izquierdo sobre un objeto. Desde su menú, selecciona “Usar...”. Desplaza el ratón a través de la lista hasta seleccionar el objeto deseado. Ahora pulsa el botón. *Pista:* Funciona exactamente como el juego en sí: primero selecciona un objeto sobre la pantalla y a continuación selecciona el objeto del inventario donde desees usarlo. *Por ejemplo:* Si quieres frotar el plátano en los productos de venado, pulsa los productos de venado. A continuación, pulsa “Usar...” en el menú de los productos de venado y selecciona “Plátano”.

Estrategia

Love for Sail! es un juego de exploración. ¡Así que no te saltes nada! Verifica cuidadosamente cada escena a medida que aparecen en pantalla. Pulsa todos los objetos que resalten al pasar el cursor. Prueba todas las selecciones del menú. Habla con todos los personajes. Toma notas. Recuerda todo lo que te digan ya que podría ser un tema de interés para conversar con alguno de tus nuevos amigos.

Las cosas irán cambiando durante el transcurso del juego. Pueden aparecer nuevos personajes. Mantente atento.

Piensa con creatividad. Si te "bloqueas", explora otras zonas. A veces encontrarás lo que buscas en los lugares más inesperados. Pero ante todo, relájate y da rienda suelta a tu imaginación. ¡Diviértete!

¡Sé una estrella!

Love for Sail! es el primer juego para ordenadores de la historia que inserta tu imagen en la pantalla y te permite tomar parte en la acción. Sigue los pasos que aparecen a continuación. Claro que, si nada de esto tiene sentido para ti, es posible que aún no estés listo para "¡ser una estrella!".

CyberSCAN 2000

¿Quieres ver tu retrato en la pantalla? Sigue estas instrucciones: escanea una fotografía y sálvala como un archivo BMP de 256 colores en tu subdirectorio Larry. Nómbralo 1.BMP. Lee el archivo BEASTAR.TXT en este mismo subdirectorio para obtener más información. Consejo: Para obtener resultados óptimos, asegúrate de que únicamente escanees tu cara.

CyberVOX 2000

¿Quieres actuar? ¿Quieres un papel como camarero pero no en pantalla? Usa tu tarjeta de sonido y micrófono compatibles con Windows para añadir tu voz a *Love for Sail!* Sigue las instrucciones que te damos a continuación:

- Dirígete al subdirectorio Larry.
- Abre el archivo llamado VOICE.TXT en el Bloc de notas. Contiene tu guión y las instrucciones que deberás seguir.
- Ejecuta también la grabadora de sonidos (o cualquier otro programa que utilices para grabar archivos Wav).
- Coloca las ventanas de ambos programas lado a lado para que puedas leer tus líneas desde el Bloc de notas mientras grabes el diálogo.
- Por favor, ¡intenta ser gracioso!

CyberSYSTEM 2000

Fija tu papel tapiz Windows a LARRY7.BMP en el subdirectorio Larry. Ahora, según vayas progresando por el juego te actualizaremos el papel tapiz para mostrarte tu "última conquista". Nota: Windows sólo carga el papel tapiz durante su fase de inicio, por lo que muchas veces no verás ningún cambio hasta que no vuelvas a arrancar el ordenador.

CyberSOUND 2000

¿Añadir tus propios efectos de sonido? ¡Cuéntame otro camelo! Manteniendo la tradición de los recientes juegos de Leisure Suit Larry, *Love for Sail!* te permite "mejorar" el juego con sólo tocar una tecla de función. ¡Pruébalas todas! Asombra a tus amigos. ¡Disfruta!

Créditos **Equipo Larry**

Diseñador, escritor, director
Al Lowe

Productor
Mark Seibert

*Ayudante de diseño y escritor,
programador*
Don Munsil

Director de animación
Jason Zayas

Programador principal
Steve Conrad

Programador
Mark Martino

Diseño de fondo
Jason Piel

Jefe de los artistas de fondo
Layne Gifford

Animadores
Bill O'Brien
Al Eufrasio

Técnicos de arte
Bob Munsil
Bryan Wilkinson

Jefe del control de calidad
Jennifer Gibbs

Sonido FX y música adicional
Ben Houge
Mark Seibert

Créditos adicionales

Director de voces
Al Lowe

Casting de voces
Al Lowe & Don Munsil

Audiciones de voz
The Voicecaster,
Burbank, California

Grabación de voz
Hollywood Recording Services

Ingeniero grabación de voz
Mike Hanley

Especialista de Software DREAMS
David Henry

Fotógrafo de escenarios
Al Lowe

Coordinador
Dale Christensen

*Tema Leisure Suit Larry
compuesto por*
Al Lowe

*Tema Leisure Suit Larry
arreglado por*
Frank Zottoli

Música original compuesta por
Frank Zottoli

Música original interpretada por
Frank Zottoli, *Piano*
Kim Hutchcroft, *Vientos*
Tom Warrington, *Bajo*
Claudio Slon, *Batería*
Mark Seibert, *Guitarra*,
Sintetizadores, *Percusión*
Al Lowe, *Saxo*, *Soprano*
Steve Conrad, *Trombón*

Música original grabada en
Los estudios Chick Corea's Mad
Hatter, en Hollywood, California

*Ingeniero y mezclas
de la música original*
Jeff Hall

Música original mezclada en
Maximus Studios,
Fresno, California

Verificación de la configuración por
Michael D. Jones y todo el equipo de
control de calidad de Sierra Oakhurst

Verificadores beta
Geoff M. Keighley
Linda Lindley
Wesley Litt

Tim Marley
Dan Milano
Steve Porter
Della Rogers
Mark Schey
Michael Shavelson
Charles M. Solen

Caja y documentación

Heather Lavin
Kerri Willard

Agradecimiento especial

Terese Gant
Colette Bottinelli
Cindy Vanous

Créditos de animación, animación

Animadores supervisores
David Hicock & Larry Royer

Animación principal

David Hicock
Larry Royer
John Bloom
Bill Davis
Marcus R. Gregory

John Williams
Eric Twelker
Bill Moore
Scott Lynch
Jerry Bowerman
Mike Brochu
Ken Williams
Roberta Williams
Walter Forbes

Zippy la Increíble Llama inflable
El mundialmente famoso Oso
parlante... y todas las madres, padres,
maridos, esposas, novias, novios y otras
personas respetables sin cuya ayuda
hubiésemos podido lanzar este juego
muchos meses antes.

Fran Krause

Coordinador paint
Jennifer Robin

CTinta y paint por ordenador
Jennifer Darsney
Marcus R. Gregory
Frank Krause

W Aric Miller
Jennifer Robin
Peter Wynn

Animación

Jim Burns
Julie Cornfield
Jennifer Darsney
Aaron P McDowell

Créditos de animación, LA West

Director de animación
Ivan Tomicic

Coordinadora del proyecto
Susan McGirr

Ayudante de producción
Danijel Tomicic

Jefes de los equipos de animación
Jurica Saravanja
Ivica Horvat

Animadores
Jurica Saravanja
Damir Semenov
Zvonimir Cuk

Matthew S Filer
Jose Mercado
W Aric Miller
Jon C Parker
Jeff Whitaker
Michael Pringleton
Jennifer Robin
B J Walker
Guillermo Zubiaga

Ivica Horvat
Kristian Dulic
Zeljko Bracic

***Tinta y paint digital: jefa
de los artistas informáticos***
Peggy Skrlec

***Tinta y paint digital:
artistas informáticos***
Sasa Zec
Snjezana Lisica
Peggy Skrlec
Darko Dukaric
Ivana Baric
Scanner
Snjezana Lisica

SERVICIO AL CLIENTE

Reino Unido	Francia	España
Sierra On-Line Limited	Coktel Vision	Coktel Educative
Brewery Court	Parc Tertiaire de Meudon	Multimedia, S.L.
The Old Brewery	Immeuble "Le Newton"	Avda de Burgos, 9 - 1º 2
Theale, Reading	25 rue Jeanne Braconnier	Tel: 383 26 23
Berkshire	92366 Meudon la Forêt	Fax: 383 24 37
RG7 5AJ Reino Unido	Cedex Francia	9:30 h a 14:00 h
Tel: 0734 303171	Tel: 1 46 01 46 50	15:00 h a 18:30 h
Fax: 0734 303362	Fax: 1 46 31 71 72	lunes a viernes
9.00 am a 5.00 pm	7.00 am a 17.00 pm	
lunes a viernes	lunes a viernes	

Para más información, por favor dirígete a:

SIERRA

Atención al Cliente

Avda. de Burgos, 9 1º of.2
28036 Madrid ESPAÑA

Hotline: (91) 383 27 60

